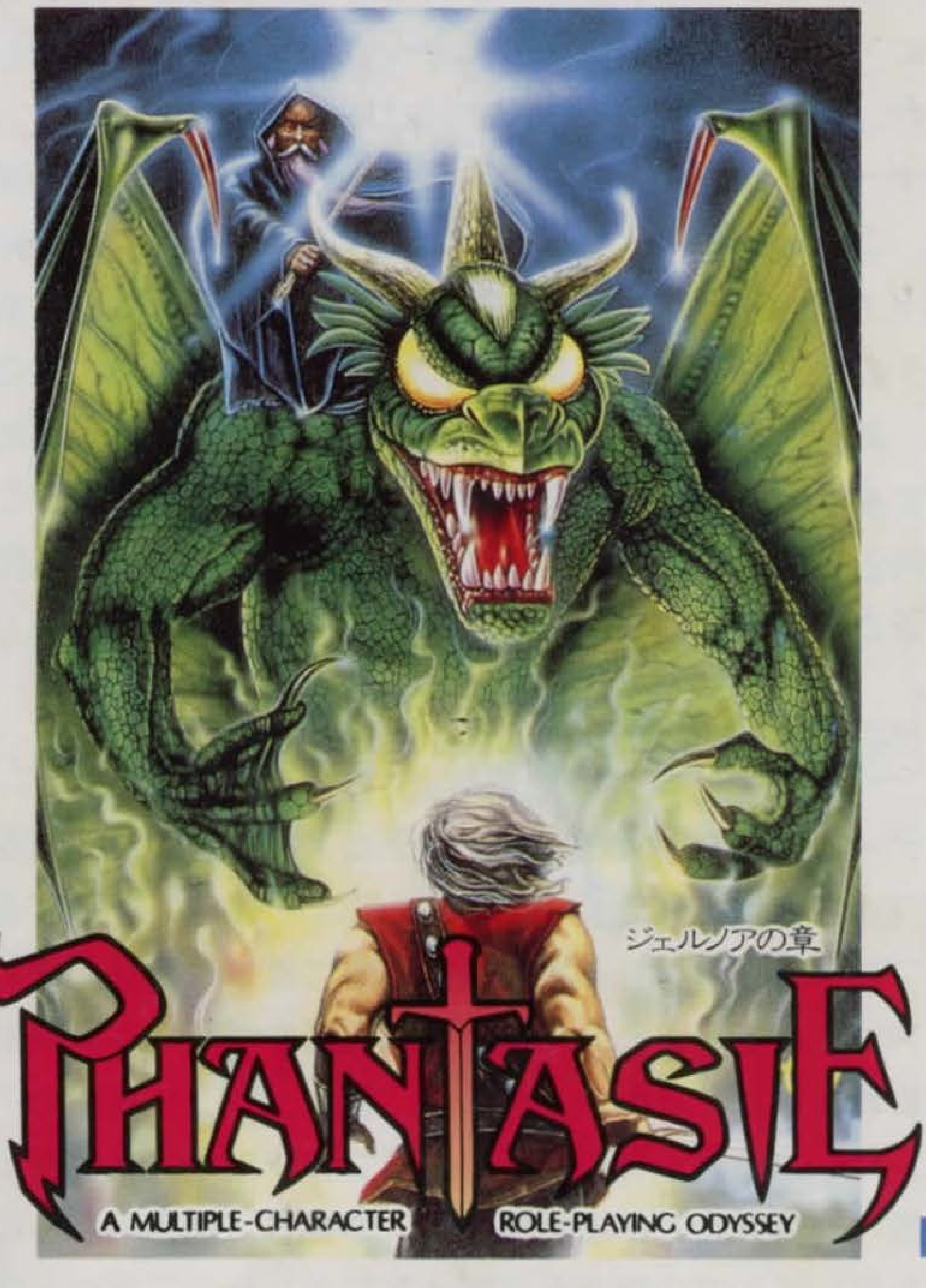
SOF BOX
FUTABA＊SHA



MANUAL

BOTHTEC

■ SOFBOX SUPER GAME SER!ES(スーパーゲームシリーズ)

パソコンゲームにも、スタンダードナンバーがあってもいいんじゃないでしょうか？　こんなユーザーの呼びかけに、たくさんのソフトメーカーさんが応えてくれました。
そうして生まれたのが、この「スーパーゲーム　シリーズ」です。
でも、このパソコンゲーム名作選、多数決で選んだものとはちょっと一味違います。このシリーズは、とくに、私、コンピュータ・ジャーナリスト浅海洋至と、その仲間たち、ＮＹＡＮ＊ＦＡＮ ＮＥＴＷＯＲＫが、独断と偏見を承知で選んだコレクションを、我が国初のパソコン合同プローションシステム「ＡＰＲＯＳ(アプロス)」に乗せる事により、遂に実現したコレクションなのです。だから、超ベストセラーだけでなく幻の名作や隠れた逸品までもが、驚異的な低価格で続々と登場しますが、これは、発売元である双葉社及び各有力ソフトメーカーをはじめとするＡＰＲＯＳ賛同各社の情熱的ご協力により、ようやく実現したものです。今後のラインナップにも、ご注目下さい。

浅海　洋至

■APROSとは

この作品群は、アクティブ プロモーション システムズ社が「より良質なコンピータ・ソフトを」、「よりリーズナブルなプライスで」、「より多くのユーザーに供給」する事を目的として提唱した「APROS（アプロス)」と呼ばれる合同推進構想に基づき製品化されています。
本来、ユーザーサイドにたって考えられたAPROSですが、ソフトを供給する側にとっても大きなメリットが生まれました。このシステムは、従来、ソフトメーカー自身でやらざるを得なかった「制・(作)」、「製・(造)」、「販・(売)」の３つのプロセスを完全に分離して、各々の業界の各有力企業に分担・連携させているからです。つまり、従来のように製品化に伴う多大な資金負担が一切なく全国レベルでの量販が可能となりました。これにより、今後は続々と有能なソフトメーカーが全国各地でデビューするはずです。 APROSに賛同頂いている現有力ソフトメーカーさま共々、彼ら新星ソフトメーカーの活躍にもご注目下さい。

CONTENTS

ソリーの物語②

呪文一覧表④

ゲームのスタート方法⑤

キー操作の方法⑥

キャラクターの作り方⑥

町(それぞれの冒険の始まりと終わり)⑫

冒険㉔

遭遇㉗

魔術㉝

財宝㊴

旅の目的㊶

取り扱い上の注意㊷

■ソリーの物語

ジェルノアの島に辿り着いた冒険者は、人里離れた、ここ、ベルノアの町に入った。かつては栄えたと見えるこの町の荒廃しきった姿から、悪の嵐が吹き荒れたことは明白。勇気ある冒険者が求めてきた場所のようである。冒険者はさっそく通りがかりの男を呼びとめ、たずねた。

「この町、島のことを知りたいのだが、どこへ行けばよいのだ」

「宿にいるソリーに聞いてみなよ」

肩ごしにこちらの顔を伺うと、男は素気なく応え、急ぎ足で去って行った。冒険者はうす暗い光の中、煙を背に座っているこの町の語り部を見つけた。

「ごきげんよう」冒険者は粗末ないすに腰をおろしながらたずねた。

「私は富を求めてこのジェルノアに来ました。この地について話してくれませんか」

「いいとも。しかし、その前に、この乾ききった舌を潤したいのじゃが」

小男は冒険者にジョッキー1杯のビールとミートパイをねだると、その歌うような声で話し始めた。

「始めに、不毛で広大な所があった。そこには星々と光のみが存在し、宙界と呼ばれておった。その一角にゼウスとその従者が住でいる場所があった。聖なる川がそのまわりを流れ、そこは神界と呼ばれておった。次に、地球とその上にある物、生きている、あるいは死んでいる者が造られ、そこは物質界と……」

「天地創造の話なら知っているさ」

冒険者は口をはさんだ。彼の顔にはうんざりした表情が見てとれた。

「俺はジェルノアで今、起きていることを知りたいんだ。ここに冒険はあるのか、富はあるのか」

ソリーは応えた。

「ブラックナイトのことを知っているかね。そいつらの所にたしかに冒険者たちが大勢集まっておる」

冒険者は顔をあげると、瞳を輝やかせながら言った。

「そうだ！　そのブラックナイトについて話してくれ」

ソリーは続けた。
「ジェルノアの島は山脈によって二つの地域に分けられておる。北は人間とその仲間、そして少数のオークやとかげ人間の住む伝統的な領地で、秩序と良心を奉納しており、南は龍、トロル、巨人など異質な者たちが住んでおる。この二つはこの島の歴史上、常に戦さをしておるのじゃ。我々のいるベルノアの町は島の北東のスミに位置しておる……」
「ブラックナイトだよ！　ブラックナイトはどうなったんだ！」冒険者はふたたび口をはさんだ。
「待ちなさい！」ソリーはどなり、テーブルの上をその骨ばった手で叩いた。
「今、話すわい！　悪の魔術師ニカデマスの侵略が始まってから、ジェルノアの人々はその部下、無慈悲なブラックナイトに怖れを抱いておる。奴はその脅威の念を維持するため、町から町へと移り、悪逆の限りをつくしているのじゃ。奴らに見つかったら、身ぐるみはがされるか殺されるか二つに一つじゃ」
「ブラックナイトを倒し、ニカデマスを倒すことが私の求めてきた富と名声への冒険だ！」
冒険者は叫んだ。
「奴らはどこにいる」
「ニカデマスがどこにいるかは誰も知らん。が、ブラックナイトはそうでもない。ジェルノアを旅すれば必ず奴らと出会うじゃろうて」
スックと立ち上がると、冒険者は立ち去ろうとした。
「さっそく冒険者のギルドで仲間を捜すとするよ」
「あとひとつ」ソリーはふいに大声を出した。
「もし、そなたがブラックナイトを倒しても、新たな、より手強い敵がジェルノアのどこかでそなたを待ち受けることじゃろう。気をつけて行け、これは最後の助言じゃ。成功を祈る、そして神がいつもそなたと共にあるように」

ファンタジーで使うことのできる呪文一覧表

必要pt	呪文の名	番号	呪文の効力		タイプ
1	HEALING 1	1	1～9pt.回復		E
2	HEALING 2	2	1～27pt.	キズの	E
3	HEALING 3	3	1～57pt.	回復	E
4	HEALING 4	4	1～99pt.		E
1	FIREFLASH 1	5	1～10pt.打撃		C/A
2	FIREFLASH 2	6	1～30pt.	一番遠い敵に	C/A
3	FIREFLASH 3	7	1～60pt.	炎をあびせる。	C/A
4	FIREFLASH 4	8	1～100pt.		C/A
1	QUICKNESS 1	9	1～10%増加	パーティ全員の	C/P
2	QUICKNESS 2	10	1～30%	敵に打撃を与える	C/P
3	QUICKNESS 3	11	1～60%	確率をふやす。	C/P
4	QUICKNESS 4	12	1～100%	器用さ→大	C/P
1	STRENGTH 1	13	1～2pt.増加	パーティ全員の	C/P
2	STRENGTH 2	14	1～4pt.	敵に打撃を与え	C/P
3	STRENGTH 3	15	1～7pt.	強さもふやす。	C/P
4	STRENGTH 4	16	1～11pt.	強さ→大	C/P
1	PROTECTION 1	17	+1pt.増加	パーティ全員の	C/P
2	PROTECTION 2	18	+3pt.	ヨロイの	C/P
3	PROTECTION 3	19	+6pt.	強さをふやす。	C/P
4	PROTECTION 4	20	+10pt.	耐久力→大	C/P
1	CONFUSION 1	21	敵を混乱させ、魔術を使う機会を失わせる。(魔力の強い敵に有効。)		C/A
2	CONFUSION 2	22			C/A
3	CONFUSION 3	23			C/A
4	CONFUSION 4	24			C/A
1	WEAKNESS 1	25	敵の強さを奪い、攻撃力をへらす。		C/A
2	WEAKNESS 2	26			C/A
3	WEAKNESS 3	27			C/A
4	WEAKNESS 4	28			C/A

必要pt	呪文の名	番号	呪文の効力		タイプ
1	BINDING 1	29	敵の動きを固定させる。空を飛ぶモンスターや形のない生き物に対して有効。		C/A
2	BINDING 2	30			C/A
3	BINDING 3	31			C/A
4	BINDING 4	32			C/A
1	MINDBLAST 1	33	1～5pt.打撃	精神力の打撃を	C/A
2	MINDBLAST 2	34	1～11pt.	敵全員に与える。	C/A
3	MINDBLAST 3	35	1～41pt.		C/A
4	MINDBLAST 4	36	1～81pt.		C/A
1	FLAMBOLT 1	37	1～7pt.打撃		C/A
2	FLAMBOLT 2	38	1～15pt.	火の玉を	C/A
3	FLAMBOLT 3	39	1～31pt.	敵全員に与える。	C/A
4	FLAMBOLT 4	40	1～66pt.		C/A
1	CARM	41	敵に友情を感じさせ、戦意を奪う。		C/A
2	SLEEP	42	敵を眠らせてしまう。		C/A
3	TELEPORTATION	43	戦場から全員を他の場所に移す。		C/A
4	RESURRECTION	44	死んだ味方を一人生き返らせる。		E
1	NINJA 2	45	本人を超人的な戦士に変身させる。		C/P
2	FEAR	46	敵を恐れさせ、逃げ出させる。		C/A
3	DISSOLVE	47	敵をゆっくり溶かしてしまう。		C/A
4	SUMMONS ELEMNT	48	土、火、水の精を呼び出す。		C/P
1	DISPELL UNDEAD	49	ゾンビ、がいこつ等を溶かす。		C/A
2	NINJA 1	50	本人を超人的な戦士に変身させる。		C/P
3	AWAKEN	51	眠っている仲間を起こす。		C/A
4	MONSTER EVAL	52	その区域の敵のレベルを知る。		N/WD
1	VISION	53	周囲数百キロの視力を与えられる。		N/W
2	TRANSPORATION	54	パーティを町へ移動させる。		N/T

※呪文のタイプは以下のとおりです。
E＝場所制限なし、C/P＝戦闘・受動的、C/A＝戦闘・能動的、N/WD＝非戦闘・荒野か迷宮、N/W＝非戦闘・荒野のみ、N/T＝非戦闘・町のみ

この胸踊る冒険を始めるにあたって、まず、ゲームのスタート方法、およびキー操作の方法をお教えします。

■ゲームのスタート方法

ディスプレイの電源を入れた後、ゲームディスクをドライブに入れ、電源を入れてリセットボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。スペースキーを押すか、そのままにしていれば、画面に次のメニューが出ますから、いずれかを選択して、ゲームを開始してください。
※オートスタートしない場合は、リセットまたは電源を入れてディスクアクセスするまでDELキーを押し続けているか、メニュー画面でBASICを呼ぶなどしてください。

[1]PELNOR(またはPIPPACOTT)から始める
[2]キャラクターがいる町から始める
[9]地図と町を初めの設定に戻す

[1]を選択すると、ゲームの基本的なスタート地点であるペルノア（又はピパコット）の町から始まります。
[2]を選択すると、自分が作ったキャラクターがいて、今までにパーティが到達したことのあるいずれかの町からスタートさせることができます。
[9]を選択すると、今まで踏破したマップや仕掛け、町のアーマリーの在庫等、全てを初期状態に戻すことができます。
不用意にこのメニューを選択すると、せっかく作ったマップが消えてしまいますから注意してください。

注）ピパコットは「ファンタジーII」におけるスタートの町。

■キー操作の方法

このゲームは、キャラクターの名前を入力する時を除いて、テン・キーとスペース・キーだけで進行させることができます。

また、HPT MP などパーティの現在の状態を示すウインドーは、⊞キーを押すと見ることができるようになっています。もう一度⊞キーを押すと消すことができます。

スペース・キー

テン・キー

—		—	／
7	8	9	*
4	5	6	
1	2	3	
0	,	・	＋

■キャラクターの作り方

――種族………5つの種族と10のモンスター
――タイプ……6つのタイプ（職業）
――能力………5つの能力とその配分のしかた

どこの町でも、ギルドに入れば、新しいキャラクターを作ることが出来ます。この冒険は6人のキャラクターが、パーティを組んで行ないます。

1　それぞれのタイプ（職業）を、それに適した種族から選んで下さい。
2　コンピュータはあなたの希望する人物を能力リストをそえて表示してきます。
3　その人物の能力が気に入らなければもう一度選びなおし、気に入ればあなたのお好みの名

前を付けてやって下さい。

■種類

HUMAN(人間)

身長160～180センチで、どのタイプにも向いています。

DWARF(ドワーフ)

頑丈で強い。人間より背が低く、頭はあまりよくないが体格はしっかりしています。

ELF(エルフ)

人間にくらべ、知性と機敏さが優れているが、強さには欠けます。

魅力的で、非常に寿命の長い種族です。

GNOME(ノーム)

ドワーフに似た種族です。少し背が低く、ドワーフ程強くはありませんが、機敏さを持っています。

HALFLING(ハーフリン)

体が小さく、力は弱いのですが、その代わり強い精神的な力をそなえています。

RANDOM CREATURE(ランダムの生物)

普通はモンスターの仲間なので、人間に嫌われている生き物です。特殊な能力を持っているので、使い方によっては、心強い味方になります。

ただし「盗賊」と「戦士」だけにしか使えません。この生物を選ぶと、コンピュータが以下の10の生物の中から選びます。

Gnoll(ノール)

背が高く、とても強い。犬のような顔だちの黄色い髪の毛の生き物です。

Goblin(ゴブリン)

身長120センチ位､すばしっこくて、みにくい生き物です。大きなキバととがった耳を持ち、息

がとても臭いのが難点です。

Kobold(コボルド)

身長60センチの小さな生き物で、あまり強くはありませんが、すばしっこく、強い体格を持っています。コブだらけの顔をしているのが特徴です。

Lizard man(トカゲ人間)

身長200センチの人間型の生き物ですが、体中にウロコがあり、力強いシッポ、鋭いツメ、二またの舌を持っています。頭が悪く、水泳が上手なのが特徴です。

Minotaur(ミノタウロス)

人間に似ていますが、牛の頭とシッポを持っていて、その強さは非常なものです。

Ogre(オウガー)

身長250センチもある人間型の生き物で、つぶれた鼻、突き出た歯のみにくい顔をしています。最も強い生き物のひとつですが、頭はあまりよくありません。

Orc(オーク)

ゴブリンのようにみにくい生き物で、つよく、体格も頑丈です。

Pixie(ピクシー)

身長60センチ位の妖精で、とがった耳、透明な羽根を持っています。
機敏さと高い知性を持った魅力的な種族です。

Sprite(スプライト)

チャーミングで社交的な妖精です。とてもすばしこく、知性も優れています。力は弱いので、「盗賊」に向いています。

Troll(トロール)

身長250センチの大きな体。緑色で、厚く丈夫な皮膚を持った生き物です。強さと不器用さ、それに馬鹿さかげんで有名な種族です。

■タイプ(職業)

THIEF(盗賊)

ワナをはずす。カギをあける。隠された物を見つけ出す。といった役割に大きな力を発揮します。又、敵陣に入り込んで、後ろに控えている敵にも攻撃をしかける身軽さもそなえています。ハーフリン、いくつかのランダムの生物が向いています。

MONK(修道士)

戦いには普通の力しか発揮出来ませんが、戦いの呪文も使えるし、盗賊の技術も身につけています。人間、エルフに向いています。

RANGER(遊騎兵)

戦いに非常に強く、いくつかの僧侶の呪文を使いこなします。人間かノームが向いています。

FIGHTER(戦士)

戦いの専門家です。人間、ドワーフ、それにランダムの生物が向いています。

PRIEST(僧侶)

戦いは苦手ですが、キズを治療するなど、防御を主体とした受身の呪文を身につけています。人間がもっとも向いています。

WIZARD(魔術師)

戦いにはまことに弱いのですが、攻撃の呪文で常にパーティを勝利に導きます。エルフ、人間に向いています。

■五つの能力

種族とタイプを入力すると、コンピュータが次の五つの能力を備えた人物を推薦します。
ファンタジーの世界は、多数のモンスターと戦い、ダンジェオンの中で数々の謎を解きながら進めて行く、長くて苛酷な冒険の連続です。あなたのパーティはこれらの試練に耐え抜いて、最後の勝利を勝ち取る強力なメンバーを集めなければなりません。
各メンバーは、それぞれのタイプに応じた最高の能力を備えた人材を集めたいものです。

STRENGTH(STR)強さ

体力的な強さで、戦いを決定づけます。

戦士はハイ・レベルの武器・装備を使うためにも、高い値を要求されます。

INTELLIGENCE(INT)知性

呪文を覚えたり、呪文をかけたりするのに必要な精神的な能力です。

魔術師、僧侶、修道士は高い値を持っていなければなりません。

DEXTERITY(DEX)機敏さ

武器や呪文を使うため、攻撃をよけるために必要な能力です。

どのタイプにも機敏さは必要ですが、戦士や呪文をかける者には不可欠ですし、盗賊の仕事はすべて、この機敏さにかかっています。

CONSTITUTION(CON)体格

キャラクターの耐久力、ヒット・ポイント(20頁参照)の数値を決める要素です。

CHARISMA(CHA)カリスマ

性格とか容貌の魅力のことです。トレーニング(16頁参照)を受ける時や呪文を教わる時の値段に影響があります。

表1

タイプによる能力の分布(平均)

	STR	INT	DEX	CON	CHA
戦　士	12	8	11	10	9
修道師	10	10	11	10	10
僧　侶	10	12	10	10	10
遊騎兵	10	11	10	10	11
盗　賊	8	10	12	10	9
魔術師	6	13	8	10	11

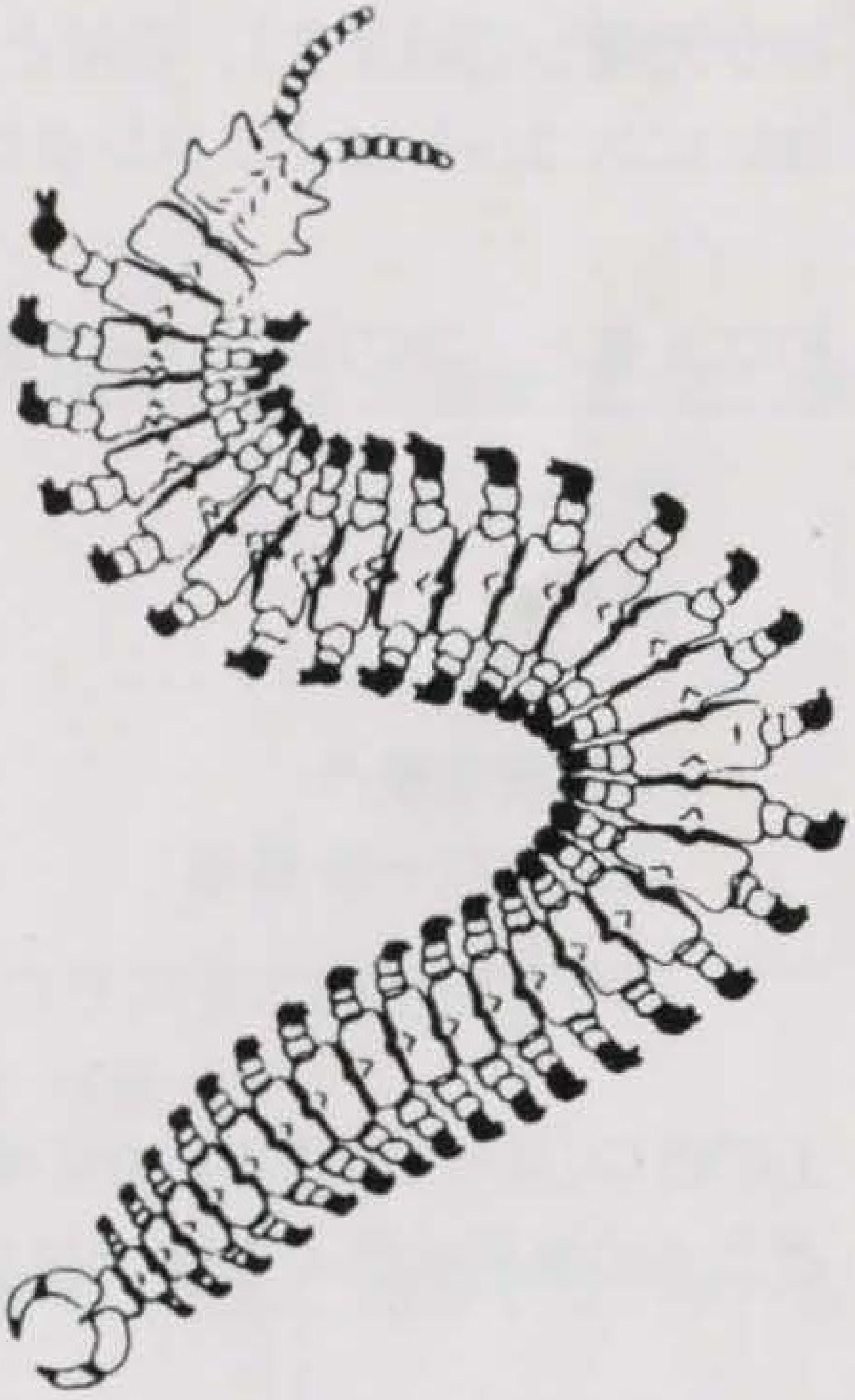
それぞれのタイプ・種族がどのくらいの能力を持つことが出来るかは、表1・2を参照して決めて下さい。

自分が納得出来る人材を手に入れるまでは、何度でも繰り返して推薦を受ける、そんな根気が必要です。

なぜならば、パーティの最初の構成要素が冒険の成功の大きなカギとなるからです。

表2　種族による能力の最大値

	STR	INT	DEX	CON	CHA
人間	18	18	18	18	18
ドワーフ	20	17	17	19	17
エルフ	17	19	19	17	18
ノーム	19	17	18	19	17
ハーフリン	16	18	20	18	17
ノール	20	13	17	21	11
コブリン	17	14	18	17	11
コボルド	17	15	19	19	13
トカゲ人間	19	14	17	18	13
ミノタウロス	20	14	16	19	12
オウガー	21	14	16	19	13
オーク	19	16	17	18	14
ピグシー	16	18	21	16	17
スプライト	16	18	22	16	17
トロール	22	13	15	20	12



■町(それぞれの冒険の始まりと終わり)

ゲームが始まり、最初のメニューが現われて、「1—ペルノア(またはピパコット) からスタート」を選ぶと、あなたは島のあちこちにあるいくつかの町の一つ、ペルノア(またはピパコット)に入ります。
町では、ギルドへ行ってパーティを編成したり、インで体力・魔力を回復したり、アーマリーで武器や薬を買い整えたり、それぞれの冒険の準備や後始末をすることが出来ます。
ペルノア(またはピパコット)に限らず、島にあるすべての町は敵から完全に守られており、快適です。
又、それぞれの町は全く同じシステムで運営されており(たとえば、すべての町に銀行の支店網が完備しています)、名前と番号で呼ばれています。
注) ピパコットは「ファンタジーII」におけるスタートの町。

町に入ると、次のメニューが現われます。

[7]アーマリー	[8]ギルド	[9]ミスティック
[4]イン	[5]バンク	[6]町を出る
[1]魔法を使う	[2]ものを使う	[3]ものを分ける
[0]メンバーを見る		[・]セーブする

上の6つ([4]~[9])はどこかの場所へ行くコマンド、下の5つは何かを行うコマンドです。まず、どこかの場所へ行くコマンドから説明しましょう。

■町の施設に入るコマンド

8ギルド（GUILD）

ゲームを始める際に、キャラクターを作り、パーティを編成するのはここです。冒険の途中、パーティを再編成したり、メンバーのレベルをあげたりもします。ギルドにはいると、次のメニューが現われます。

7キャラクターのリスト	8キャラクターを消す	9キャラクターを作る
4パーティに入れる		6ギルドを出る
1魔法をならう	2トレーニング	3パーティからはずす

9キャラクターを作る

新しいメンバーを一人ずつ作って下さい。前節の「キャラクターの作り方」を参考にして、慎重に選び、タイプと種族の最高の組み合わせを作って下さい。

（ヒント）

初めのうちは、次のような組み合わせが良いようです。

2人の呪文つかい（魔術師か修道士）――人間かエルフ

1人のキズを直す人（僧侶か遊騎兵）――人間かドワーフ

1人の盗賊タイプ（盗賊か修道士）――ノーム、ハーフリン又はランダムの生物

2人の戦士（戦士か遊騎兵）――人間かドワーフ又はランダムの生物

種族とタイプを選ぶと、ギルドはそれぞれの能力を表示して来ます。もしこのキャラクターが気に入れば「はい」と答えて、名前をつけて下さい。

次に、そのキャラクターの完全なリストが示されます。(このリストは、町のメニュー「Oメンバーをみる」を選んだときと同じものです)
注) 作られたキャラクターはパーティに加わるまで、何も出来ません。

7キャラクターのリスト
次のような表が現れます。(表3)

表3

GUILD MEMBER

＃	なまえ	タイプ	まち
1	まつもと	F	1
2	しのづか	T	1
3	クロマティ	M	1
4	はら	P	1
5	よしむら	W	1
6	なかはた	R	1
7	おかざき	F	2
8	やまくら	R	2
9	えがわ	W	2
⋮	⋮	⋮	⋮
38	FIRE EL	F	O
39	WATER EL	F	O
40	EARTH EL	F	O

この表は、ギルドに、あなたが登録したメンバーの一覧表です。
メンバーの番号、名前、タイプ、そして今いる町を表わします。
最後に表示されている3つのキャラクター、FIRE EL、WATER EL、EARTH ELは、「SUMMON ELEMENTAL」の呪文で呼び出すことの出来る自然の精です。
注）各キャラクターのギルド番号をメモしておくと、なにかと便利です。

4パーティに入れる
あなたが作ったキャラクターをパーティに加えます。そのキャラクターのギルド番号（名前ではありません）を入力して下さい。パーティは最大6人までです。キャラクターがパーティに加わると、それぞれのキャラクターには新たにパーティ番号が与えられます。
キャラクターがパーティに参加しているかぎり、そのキャラクターはパーティ番号で扱われます。
注1）ここで、パーティを編成する際、各メンバーのオーダー（並ぶ順序）にも、充分配慮して下さい。敵と戦う時、先頭と最後の者が一番攻撃を受けやすいし、味方の攻撃も有効な呪文を最初にとなえた方が戦局を有利に展開出来ます。
注2）次の冒険で、「SUMMON ELEMENTAL」の呪文を使おうという場合には、使いたい精をメンバーに参加させておかなければなりません。

3パーティからはずす
パーティ番号を入力すれば、そのキャラクターをパーティからはずして、ギルドに戻します。

8キャラクターを消す
ギルド番号を入力すると、そのキャラクターは抹殺されてしまいます。
その際、間違った数字を入力して、せっかく育てた大切なキャラクターを殺してしまわぬよう、

充分注意して下さい。
ただし、パーティに参加中のキャラクターは抹殺出来ません。

②トレーニング
各メンバーの「EXP」(経験ポイント)がかなり高くなったと判断したら、トレーニング場に入りましょう。
次のレベルに上がるポイントを持っていれば、必要経費を示してトレーニングを受ける意志が有るかどうかを聞いてきます。
必要なポイント数に達していなければ、あとどのくらいの経験ポイントが必要か教えてくれます。

①魔法をならう
新しい呪文を覚える資格があれば、ここへ入ることが出来ます。(必要なレベルに達した後でないと、受け付けてもらえません。)
中に入ると、そのメンバーがどの呪文を覚えることが出来るか、その費用がいくらかを示してくれます。
呪文は呪文の名前ではなく、その番号ですべて扱われます。(「呪文のリスト」を参照のこと」)
注) 各メンバーがトレーニングを受けたり、呪文を覚えたりするには金貨が必要です。新しくパーティに参加した時は、まず銀行へ行って金貨を払い戻しておくことが必要です。
(次の銀行を参照のこと)

⑥そとへ出る
ギルドでの用が済んだら、6を入力して元の町中へ戻りましょう。

5バンク(BANK—銀行)

あなたがキャラクターを作ると、そのキャラクターの銀行口座が自動的に作られます。(最初の預金額は256ゴールドです。)

銀行は島全域のすべての町に支店を持っていますので、どの町へ行ってもそこの銀行で預金の出し入れが出来ます。

又、荒野をさまよったあと町に入る時、パーティが持っている金貨は一度、あなたの望む比率で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

従って、町で物を買ったり、トレーニングを受けるには、あらかじめ銀行で金貨を払い戻しておくことが必要です。

尚、町から冒険に出発する際も、ある程度の金貨は用意して行く方が賢明でしょう。冒険の途中、宿屋に泊まったり、ワイロを使ったり、ダンジェオンの中で買物をしたりするには、およそ250ゴールドの金貨が必要となります。

銀行に入ると、パーティが持っている金貨の額が表示され（今作ったばかりのパーティでは所持金0です)、次のメニューが現われます。

1預け入れ	2払い戻し	3そとに出る

1預け入れ

パーティが持っている金貨は、あなたの望む比率(1～3の比率)で分配され、各メンバーの口座に預けられます。

それぞれのキャラクターが持てる預金の最高額は65,000ゴールドです。

2払い戻し

パーティの各メンバーがその個人預金から、金貨を払い戻します。

（銀行の各人の口座から払い戻された金貨は再びパーティ全体の所持金となってしまいます。)

パーティが持つことの出来る所持金の最高額も65,000ゴールドです。

4アーマリー(ARMORY—武器調達所)

アーマリーは武器、ヨロイ、タテのほかに、スクロール、魔術の薬、治療の葉などを、その時その時に応じて在庫しております。

又、武器売場はパーティの持っている物や、冒険で見つけ出した財宝を買い取ります(「3ものをわける」参照)。買われた物は店に置かれ、少し高い値段で売られます。

注）スクロールその他の財宝は、武器類などと異なり、パーティが売り買いしないかぎり、在庫量は変わりません。

アーマリーに入ると、誰が買物をするかを尋ねられますので、番号で答えて下さい。次のような在庫表が出ます。最初の番号は品物番号で、買う時にはこの番号を指定して下さい。

2つ目が商品名、3つ目が値段です。4つ目は戦闘用装備のポイント（財宝の項参照）です。

表4

		GP	RTS
4	SM SHIELD	1	4
21	CLOTHING	1	1
33	LEATHER	11	3
49	MACE	37	4
51	SM AXE	68	5
128	SCROLL 8	121	

注）各キャラクターは武器、ヨロイ、タテをそれぞれ1つずつしか持つことが出来ませんが、それらは決して盗まれたり、失ったりはしません。現在身につけている装備よりポイントの

高い物を買うと、自動的にポイントの高い方を身につけます。
又、戦闘用の装備を買う時には、そのキャラクターのSTR(強さ)が充分あるかどうかに気をつけて下さい。「SM AXE」は弱いキャラクターには強すぎて使えません（財宝の項の戦闘用装備を参照)。
その物が強すぎて使えない場合は、「N—U」(NOT—USABLE）と表示されます。

コマンドは以下のとおりです。

1リストのつづき	2ものを買う	3店を出る

9ミスティック(MYSTIC—神託所)

パーティ全体のスコアを知ることが出来、神前に出る資格の有無を教えてくれます。ここでスコアをたずねると、そのパーティのスコアが登録されます。
あなたのパーティがどんなに強くなり、神に会える資格があっても、このミスティックで登録をしないかぎり、神様はあなたがたに会ってはくれません。

4イン(INN—休息所)

ここに入ると、戦いで失ったヒット・ポイントとマジック・ポイントを元の値に戻すことが出来ます。
町にあるインは無料で、少なくとも二週間は滞在することになります。
又、島のあちこちに散らばっているインに滞在すると、同じ効果がありますが、ここでは一度滞在する度に250ゴールド（プラス税金）を取られます。

6町を出る

準備が整ったら、町を出て新たな冒険へスタートしましょう。

■その町他で使えるコマンド

いろいろな施設を利用する他に、町では5つのオプションが使えます。
(9頁参照)

◎メンバーを見る

各メンバーの現在のデータを知りたい時に利用して下さい。
第1ページ目の初めの2行はキャラクターの名前、レベル、タイプ、種族、それに健康状態です。(表5)

表5

しのづか			GOOD
LVL 1	THIEF		HALFLING
STR 14		AGE	24
INT 15		H.P.	005/005
DEX 12		MAGIC	007/007
CON 13		GOLD	49
CHR 14		EXP	0
LUC 12		SCORE	2

LUCK(各キャラクター本来の運勢です。)を含む最初の項目はそのキャラクターが有する能力を示しています。
次に右側のAGE以下6項目について説明しましょう。

■AGE(年齢)
各メンバーは冒険が進むにつれて年を取って行きます。そのキャラクターがその種族に固有の寿命に近づくと、能力が段々と衰えて行きます。
各種族の寿命は、エルフが約2000歳、ドワーフとノームが200歳、人間が80歳で、その他は40~50歳です。

■H.P.(ヒット・ポイント)
そのキャラクターが敵の打撃に耐え得るポイント数で、これが0になると、死んでしまいます。
「/」のあとの数値がそのキャラクターが持つことの出来る最大値で、前の数値は現在の状況です。(キャラクターが攻撃を受けると減り、休んだり治療を受けると増加します。)

■MAGIC(マジック・ポイント)
呪文を唱えると、その呪文に必要なマジック・ポイントを消費します。
「/」のあとの数値がそのキャラクターが持つことの出来る最大値で、前の数値は現在の状況です。(キャラクターが呪文を唱えると減り、休んだり魔術の薬を飲むと増加します。)

■GOLD(銀行預金)
そのキャラクターの預金残高で、現在パーティが持ち歩いている所持金は含まれません。

■EXP(経験ポイント)
経験ポイントは戦闘で敵を殺すことによって与えられます。
このポイント数は、ヒット・ポイントの上限、マジック・ポイントの上限、覚えられる呪文の数を決めるレベルを決定する重要な数値です。

■SCORE(スコア)
そのキャラクターの達成した総合的な評価の数値です。

次に第2ページ目は、そのキャラクターの8つの技能について、その成功率を示しています。
(表6)

ATTACK（戦闘時の攻撃力）
PARRY（戦闘時の防御力）
SWIM（泳ぐ能力）
LISTEN（敵の来襲を知る）

SPOT TRAP（ワナを見つける）
DESARM TRAP（ワナをはずす）
FIND ITEM（物を見つける）
PICK LOCK（カギをあける）

表6

ATTACK	048	SPOT TRAP	015
PARRY	029	DESARM TR.	008
LISTEN	012	FIND ITEM	012
SWIM	027	PICK LOCK	006

第3ページ目にはそのキャラクターが持っている装備品、品物が表示されます。戦闘用装備品のうしろの数はポイントを示し、この値が高ければ、その装備品の効率が高いことを示しています。

尚、各人が持つことの出来る財宝の数は9つまでです。（表7）

表7

EQUIPMENT ⇨	CLUB（4）			
	ROBE（2）			
	SM SHIELD（4）			
SPELL	1	2	3	17

最下段の呪文の欄は、そのキャラクターが使える呪文を呪文番号で示しています。

1魔法をつかう

町中で使える呪文は「HEALING」「キズをなおす)、「TRANSPORTATION」(町から町へワープする)、「RESURRECTION」(死者をよみがえらせる)の3種類だけです。

2物を使う

メンバーが持っている戦闘用装備品以外の財宝を使います。

3ものをわける

パーティ全員が持っている物を、もう一度各メンバーに分配しなおす作業です。この際、各メンバーに不必要なものは、アーマリーに売り払います。

パーティ全員が持っている物が、財宝、魔術の薬、治療用の薬、戦闘用装備品の順に表示されますので、矢印のあるものを順次、メンバーの誰が持つかをパーティ番号で指示して下さい。

売り払う場合は7です。

注1)パーティの持物を武器売場に売る手段としては、この方法しかありません。

注2)各メンバーは最高9つしか物を持つことが出来ません。

注3)冒険から町へ戻った時、財宝を手に入れている場合には、町へ入る前にこれら戦利品を分配する作業を行います。

・セーブする

セーブ・ゲームは、町にいる時に行なって下さい。別の場所ではセーブは出来ません。

セーブした後、電源を切り、後日そこからゲームを再開する時には、前に組んでいたパーティは解散しており、もう一度パーティを編成しなおす必要があります。そのためにも、セーブ・ゲームをする時に、各メンバーの名前とギルド番号を確認しておくことをおすすめします。

■冒　　険

あなたのパーティの冒険は

1　荒野(地上)

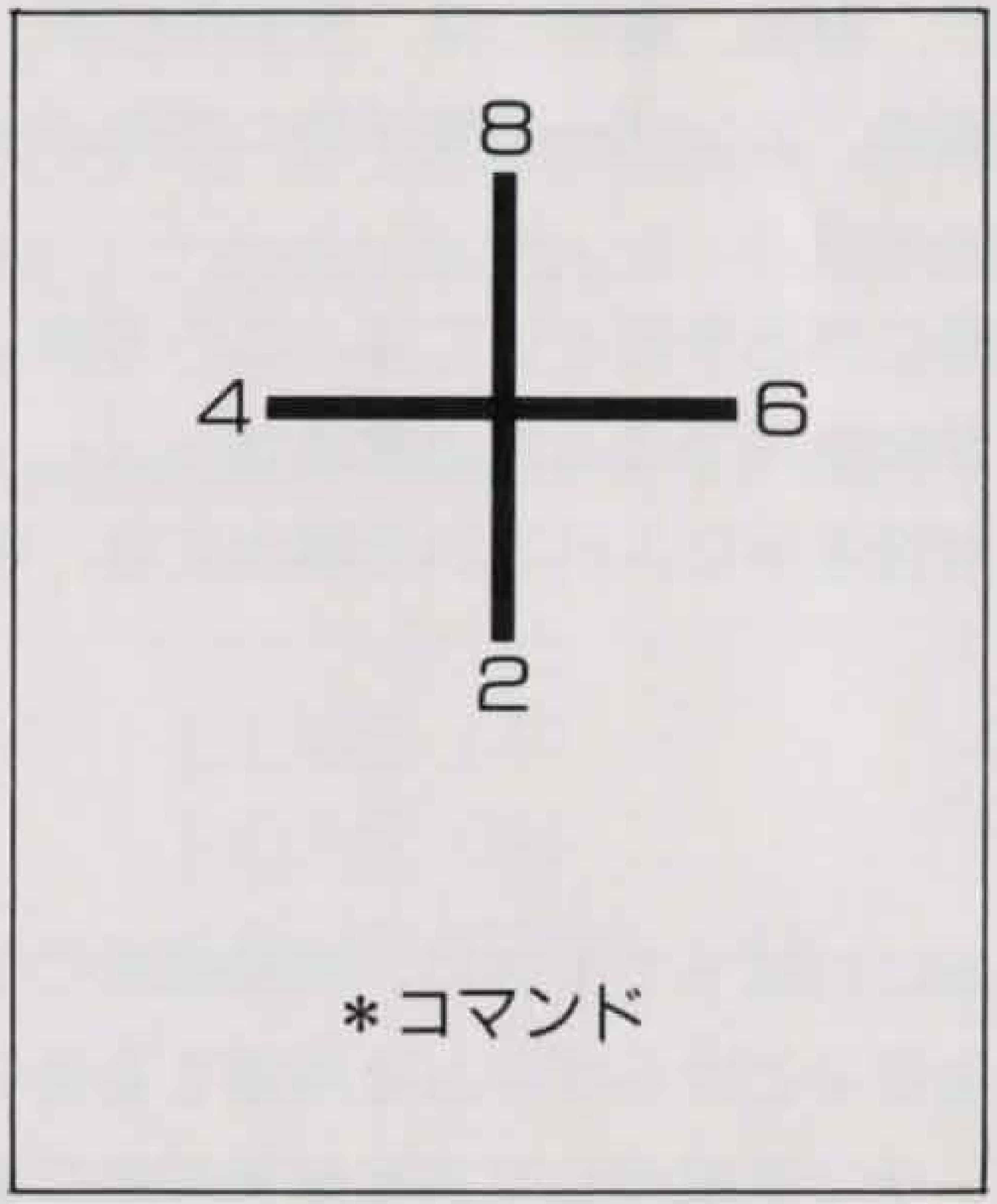
2　ダンジェオン(洞窟、城、廃墟の町など)

にわけることが出来ます。

■荒野の旅

パーティが町を離れると、画面左に現在いる地域の地図、右の欄には上からパーティのメンバーの健康状態が表示されます。

そして右欄の下の方に、下図のような移動その他のコマンド表が現われます。



このゲームでは、パーティの移動はテン・キーの[2]、[4]、[6]、[8]、の4つのキーで行ないます。又、移動以外の行動をしたい時には、[*]を押して下さい。

次のような一連のコマンドが表示されます。

1魔法を使う	2物を使う	3表示時間
0メンバーを見る		

0メンバーを見る
パーティ全体の状態、新しく手に入れた物、および各メンバーの状態が表示されます。

1魔法をつかう
冒険中に使える呪文は「HEALING」(キズをなおす)、「MONSTER EVALUATION」(敵のレベルを調べる)、「RESURRECTION」(死者をよみがえらせる)の3種類だけです。

2物を使う
町の中で、物を使う時と同じです。

3表示時間
パーティの行動に関するメッセージの表示時間を変えます。

1が一番早く、9が最も遅くなります。

地　　図
島全体が何枚かの地図に分割されています。

パーティが現在いる地図のハジまで移動すると、次の地区の地図が表示されます。ただし、その地区の地図が完成しているのは、スタートの2枚だけです。あとの地区は、パーティが一歩一歩移動しながら完成して行って下さい。

川、みずうみ、海
川や海などを渡る際は、各メンバーは泳いで渡ることになります。

泳ぎの苦手なメンバーは、敵に打撃を受けた時同様、ヒット・ポイントが減ります。海を渡っている時、「そと海には出られません」の表示が出たら、それ以上は進めません。

イ　　ン

島のところどころにイン(宿屋)があります。これらの宿屋は1回2週間の滞在で、各メンバーのマジック・ポイントとヒット・ポイントが元の最大値に戻ります。ただし、250ゴールドの滞在費と税金を持ってないと、泊まれません。

■ダンジェオンの冒険

ダンジェオンに入ると、入口付近以外はすべて真っ暗闇です。これもパーティが一歩一歩移動しながら完成して行かなばなりません。

ダンジェオンの冒険は、荒野の旅に較べて強力なモンスターが多く、しかも頻繁に現れます。

ある程度力をつけてからでないと、パーティが全滅してしまう危険も充分あります。

しかし、ファンタジーの冒険を完成させるすべてのカギは、このダンジェオンの中で見つかると云っても過言ではありません。

スタートの町に近いダンジェオンから始めて、一つのダンジェオンを何回にも分けて少しづつ探険を進めて行き、一つ一つ手掛りを見つけて行きましょう。ダンジェオンの中での行動は、ほとんど荒野の旅と同じです。

ただし、ダンジェオンの中には、あちこちにワナが仕掛けられております。このワナをはずすには、特別の技能が必要です。

誰がワナをはずすかを聞いて来たら、パーティで一番上手なメンバーを選んで下さい。下手なメンバーがはずすと、全員がキズを負います。

それからダンジェオンの中にはカギのかかったドアが沢山あります。

カギをはずす技能の優れたメンバーが、カギをはずして行きますが、どうしても開けられないドアにぶつかったら、どこか別の場所でそこのカギを見つけて来なければなりません。

ダンジェオンには、秘密のドア、秘密の通路も存在します。

■遭　　遇

荒野やダンジェオンには、いたるところにモンスターが徘徊しています。
メンバーの内、目や耳のいい者がこうした敵を見つける場合もありますし、夜眠っている時に襲われる場合もあります。
初めの内は弱いモンスターばかり現れますが、次第に強い敵も襲って来るようになります。モンスターが現れる際、一匹で現れる時も十匹以上で現われる場合もあります。
モンスターに遭遇したからといって、ソク戦闘というのはリコウな作戦とは言えません。味方の状態、相手の戦力を充分把握した上で行動して下さい。昔から「戦争は味方が勝てると確信した時だけ行なうものである」といわれています。勿論、相手がこちらの都合どおりに振舞ってくれるとは限りません。
モンスターと遭遇すると、次のオプションが表示されます。

- [1]たたかう
- [2]降参をすすめる
- [3]あいさつする
- [4]許しをこう
- [5]逃げる

[1]たたかう

味方の攻撃で戦闘が開始されます。敵・味方全員の攻撃が終わり、まだ勝負がつかない場合は、再び上のオプションに戻ります。(味方が不利だと判断したら、もう一度外交手段で解決するチャンスがあるわけです。)

2降参をすすめる

モンスターが降参すると、モンスターの金貨と持ち物を取ることができます。

3あいさつする

相手が受け入れれば、無事通ることが出来ます。

4許しをこう

パーティの所持金や品物を相手に渡して立ち去ることになります。

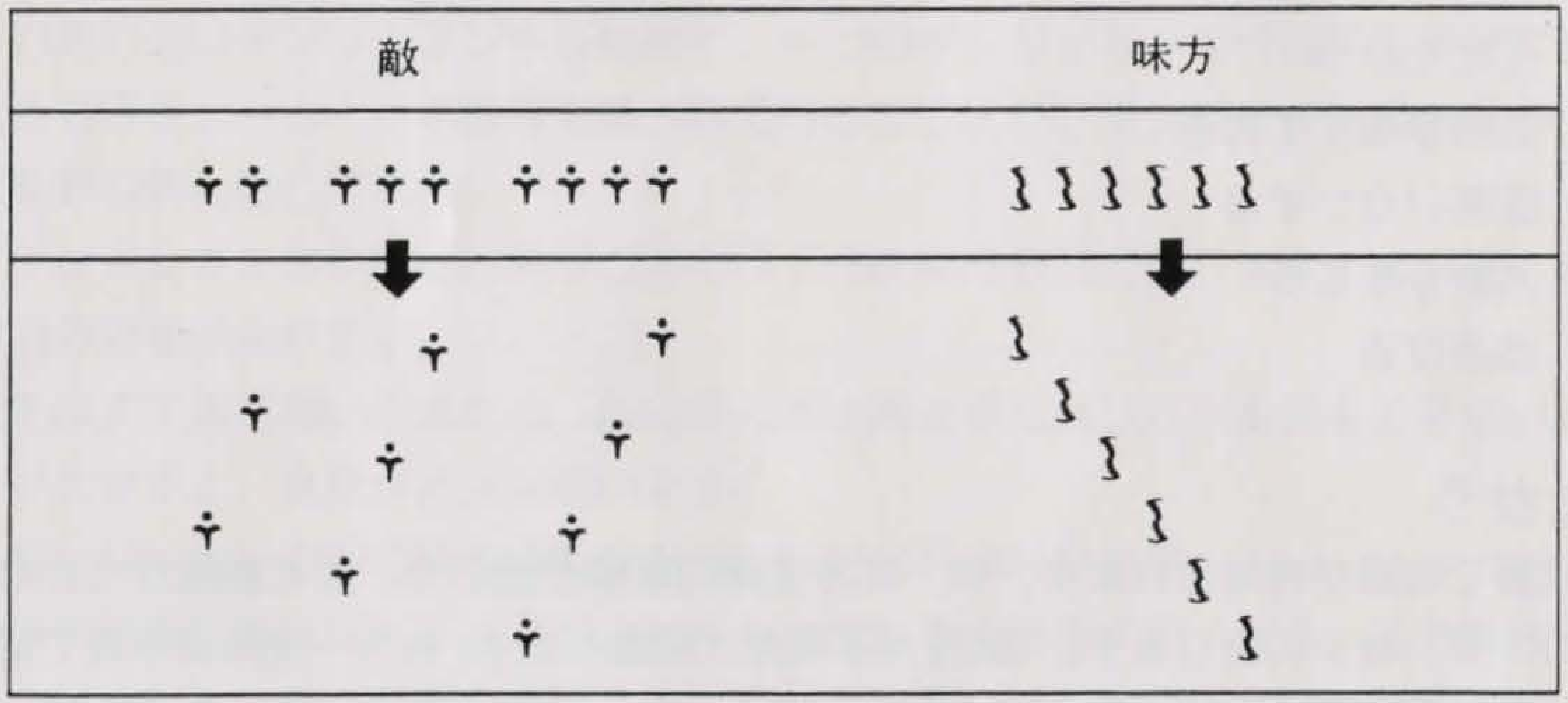
5逃げる

成功すれば、戦いを避けることが出来ます。
失敗すると、モンスターから攻撃が始まります。

■戦　　闘

敵・味方の配置

画面右手が味方の陣容で、左手が相手側です。両者は視覚的には次のように並んで居るようですが、実際は互いに対面して戦っているのです。



注）敵の配置に関して、味方に一番近い位置をランク１、すぐ後をランク2、最後列をランク
　3として以下説明して行きます。

戦闘のオプション

1THRUST(突き刺す)	5(呪文をとなえる)
2ATTACK(攻撃する)	6PARRY(攻撃をかわす)
3SLASH(切りおろす)	
4LUNGE(突進する)	9やりなおし

2ATTACK

ランク１の敵を2度攻撃します。

1THRUST

相手に１度激しく切りかかります。ヒットすればATTACKより、１〜2pts 強いダメージを与えることができます。

3SLASH

ランク１の敵に3〜4度素早い攻撃をしかけます。しかし相手に与えるダメージはATTACKより、１〜2少なくなります。

4LUNGE

ランク2の敵に１度突進します。

5CAST

使いたい戦闘用呪文の番号を入力して下さい。

⑥PARRY
敵の攻撃をかわそうとします。

⑨やりなおし
各メンバーの攻撃方法を入力しなおしたい時には、9を押して下さい。
全員の攻撃方法が決まった時にも、このオプションが現れます。
かくて戦闘開始です。
注1)盗賊は、LUNGEを除く3つの攻撃をどのランクの敵にもしかけることが出来ます。
注2)作戦上のヒントとして、ヒットしやすい敵には、ATTACK、SLASHを、ヒットしにくい敵には、THLUST、LUNGEを使うべきです。

戦いの1ラウンドが終わると、再びオプション・メニューが出ますので、次の戦闘は、
a敵が全滅するか逃げ出す。　b味方が全滅するか逃げ出す　c敵が降参するか味方が降参するまで続けられます。

■戦利品

敵が全滅するか逃げ出すと、戦利品が手に入りますが、戦利品は次の2種類です。

経験ポイントと金貨
戦いが終わると、それぞれの数量が表示されて、自動的に手に入ります。

財　宝
パーティのメンバーが財宝を見つける高い技能を身につけていると、ダンジェオンでの戦いの後、相手が財宝を持っている場合には、貴重な品物を手に入れられることがあります。(荒野で敵を全滅させた時、ダンジェオンで敵が降参した時に、相手が財宝を持っていれば、自動的に手に入ります。)
注)ダンジェオンでは、戦闘によらなくても、重要な財宝を手にいれるチャンスがいろいろとある筈です。

■ヒット・ポイントについて

戦闘において、敵の攻撃を受ける度に、そのメンバーのヒット・ポイントは段々と減ってゆきます。そしてヒット・ポイントが、0になると、そのメンバーは死んでしまいます。戦闘の最中、常にパーティ全員のヒット・ポイントの状態に目をくばって下さい。

戦闘中でも、僧侶か遊騎兵のHEALINGの呪文で、死にかけたメンバーのヒット・ポイントを回復することも出来ます。

戦闘終了後、ヒット・ポイントを回復するには、治療の薬を使用して下さい。勿論、宿屋で休めば、全員のその時の最大値まで回復します。(表8)

	1	2	3	4	5	10	15
FIGHTER	10	20	32	44	56	120	170
RANGER	8	18	28	40	50	110	160
PRIEST	8	12	20	30	40	90	130
MONK	8	10	18	22	32	80	120
THIEF	6	10	18	22	32	70	110
WZARD	6	8	12	16	22	50	80

表8　　レベル別のヒット・ポイントの最大値

■モンスター

ファンタジーの世界には多数のモンスターがおり、それぞれのモンスターがそれぞれの個性と能力を持っています。

攻撃や防御の技術、相手に与えるダメージの量、魔術の力等々、パーティの各メンバーと同様

にレベル、能力の数値、使える呪文などが決められております。あるモンスターは攻撃の技術はあまりないが防御の技術に長じており、大勢で現れて軽い攻撃を積み重ねて相手に大きなダメージを与えます。
ハイ・レベルのモンスターは、勿論高度な攻撃と防御の技術を持っている上に、沢山の呪文を使いわけ、長時間味方と戦うことの出来るヒット・ポイントを持っています。
しかし、スタート付近では、こうした強力なモンスターは現れませんので、初歩的なパーティもあまり心配することはありません。
Skeleton(ガイコツ)、Giant Ant(大アリ)、Giant Bee(大バチ)などは、中ぐらいの攻撃の技術(45〜50%)、味方に与えるダメージが1から7ポイント、そしてヒット・ポイントはわずかしかない、という比較的戦いやすい相手です。
しかし、レベルの低いパーティは、Viper(大蛇)だけは避けるようにして下さい。この10フィートもある蛇はすばしっこく、攻撃の成功率は80%にも達しています。皮が厚いので防御は固く、ヒット・ポイントは20、その鋭いキバは、1〜14のダメージを味方に与えます。
魔術使いはやせた身体でヒット・ポイントは7しかなく、攻撃の技術は50%しかありません。しかし、その魔力は強烈です。一つか二つの呪文で、あなたのパーティは何人かの犠牲者が出ることでしょう。
ファンタジーの世界を一歩一歩冒険して行く内に、パーティも少しずつ強くなり、より強力なモンスターを迎えてこれを倒すことで更に成長して行くのです。

■魔　　術

魔術は欠かすことの出来ない要素です。魔術なしでは、ファンタジーの世界を旅することは不可能だと言っていいでしょう。
特に強力なモンスターと戦う際には、色々な呪文を上手に使い分けないかぎり、相手に太刀打ちすることは出来ません。
呪文をとなえると、となえた者のマジック・ポイントを、1から4ポイント消費します。マジック・ポイントは魔術の薬を飲むか、宿屋で休むことによって回復します。

■呪文の種類

呪文は3つの種類に分けることが出来ます。

1	戦闘用の呪文	☆攻撃的な呪文と☆受身の呪文
2	戦闘時以外で使える呪文	☆町の呪文と☆町以外の呪文
3	使う場所に制限のない呪文	

1 戦闘用の呪文
敵に遭遇した時に使い、その効果は戦闘中だけです。
☆攻撃的な呪文
直接相手に打撃を与える呪文です。呪文の効果は、相手の強さよりも、となえる者のレベルや呪文のランクによって決まります。これらの攻撃的な呪文は、累積的な効果があります。
例1）「FEAR」の呪文を二度かけると、相手をますます恐れさせます。
例2）「CONFUSION3」の呪文は、「CONFUSION1」と「CONFUSION2」の組み合わせより強力で、「CONFUSION4」となると、あまりに強烈なので相手はまったく呪文をかけることが出来なくなるでしょう。

「FIREFLASH」（♯5~8）
となえた者に一番遠い敵に、炎をあびせます。
「CONFUSION」（♯21～♯24）
敵を精神的に混乱させ、魔力を使う機会を失わせます。
「WEAKNESS」（♯25～♯28）
敵の強さを奪うので、攻撃を受けてもダメージが少なくてすみます。
「BINDING」（♯29～♯32）
敵の動きを止めるので、味方の攻撃がヒットしやすくなります。特に、空を飛ぶモンスターや見えにくい敵に対して使うと有効です。
「MINDBLAST」（♯33～♯36）
精神的な一撃を全員の敵に送り、ヒット・ポイントを奪います。
「FLAMEBOLT」（♯37～♯40）
炎の稲妻を全員の敵に送り、ヒット・ポイントを奪います。
「マインドブラスト」より確実に敵を傷つけますが、強力なヨロイを着ている相手には通じません。
「CHARM」（♯41）
敵を友達同様にしてしまい、相手だけを休戦状態にしてしまいます。
盗賊が得意な、相手をだます作戦です。
「SLEEP」（♯42）
相手を眠らせてしまいます。彼等は攻撃も防御も呪文をとなえることも出来なくなります。(なを、この呪文には二度目の「SLEEP」で相手がますます眠りを深めるような累積的な効果はありません。)
「TELEPORTATION」（♯43）
戦場からパーティ全員を別の安全な場所へ移してしまいます。

「FEAR」(♯46)
敵は恐怖のあまり、逃げ出してしまいます。
「DESSOLVE」(♯47)
敵をゆっくりと溶かしてしまいます。
「DISPELL UNDEAD」(♯49)
スケルトン、ゾンビ、ゴーストなど、墓から這いだして来たモンスターに有効な呪文です。彼等は逃げ出すか、溶けてしまうでしょう。
「AWAKEN」(♯51)
夜襲を受けた時、眠っているすべてのメンバーを起こします。
又、敵に「SLEEP」の呪文をかけられた時もに、この呪文で対抗出来ます。

☆受身の呪文
この呪文をとなえると、いつでもかならず、効力を発揮します。
又、すでにかけられている呪文の効果を中和します。

例1)敵に「WEAKNESS 4」の呪文をかけられても、「STRENGTH 3」の呪文をとなえることにより、先の呪文を無効にします。
例2)しかし、前に「STRENGTH 3」の呪文をかけてあるのに、次に「STRENGTH 1」の呪文をかけてしまうと、前の強い呪文の効果を無効にしてしまいます。
「QUICKNESS」(♯9〜♯12)
パーティ全員のDEX(機敏さ)を高めるので、各メンバーの動きが活発になり、敵にヒットする確率が高くなります。
「STRENGTE」(♯13〜♯16)
パーティ全員のSTR(強さ)を高めるので、各メンバーの敵にダメージを与える強さが大きくなります。

「PROTECTION」（＃17～＃20）
各メンバーが着ているヨロイを強化するので、敵の打撃からのダメージを減らしてくれます。
「NINJA」（＃50と45）
この呪文をとなえた者を超人的な強い戦士に変身させます。
ただし、「NINJA 1」は「NINJA2」にくらべ、マジック・ポイントを多く消費しますが、効果はかなり劣ります。
「SUMMON ELEMENTAL」（＃48）
戦闘中、Earth、Fire、Water の精を呼び出して加勢させる呪文です（この呪文をとなえると次のラウンドから戦いに加わります）。
この精は、6人のメンバー以外の一員として行動することになるので、あらかじめ町のギルドで、パーティに加えておかなければなりません。

2戦闘時以外で使える呪文
町の中だけで使える呪文が一つ、町以外の場所で使う呪文が二つあります。
☆町の呪文
「TRANSPORTATION」（＃54）
次元を超えて、パーティ全員をその町から別の町へ運んでしまいます。ワープする先の町を番号で入力して下さい。

☆町以外の呪文
「MONSTER EVALUATION」（＃52）
その地域にいるモンスターのだいたいのレベルを知ることが出来ます。時々、間違った報告をすることもありますが、ダンジェオンに入った時には、すぐに調べておくと効果的です。
「VISION」（＃53）
となえた者に、周囲数百キロの視力を与えます。

初めての地域で、まだ発見されていない町や城の位置を知るのに便利です。

3使う場所に制限のない呪文

治療に関係のある二つの呪文は、戦闘・非戦闘にかかわらず、どこでも使うことが出来ます。

「HEALING」（＃1〜＃4）

パーティのメンバーのキズを治します。治したい者のパーティ番号を入力して下さい。その者のヒット・ポイントが回復します。

「RESURRECTION」（＃44）

この呪文をとなえると、死んだ者を一人生き返らせることが出来ます。時々、失敗することもあり、3〜4度試みて、やっと成功する場合もあります。なお、生き返っても、死のショックでその者の体力は1〜2ポイント落ちてしまいます。

注）「呪文のリスト」に、それぞれの呪文の効力を簡潔にまとめてあります。又、このリストはパーティの各メンバーが何の呪文を身につけたかを記録しておき、戦闘中どの呪文を使うか作戦をたてる際に利用出来ます。

呪文を使える能力

以上説明した呪文は、だれでもが使えるというものではありません。そのキャラクターのタイプ、レベルに応じて、町のギルドで覚えて行かなければなりません。
又、どんなに強力な呪文を知っていても、マジック・ポイントに余裕がなければ使うことは出来ません。どのタイプのキャラクターがどんな呪文を身につけて行くかは、だいたい次のように分けられると思います。

攻撃的な呪文	魔術師	修道士
受身の呪文、治療関係の呪文	麹僧	遊騎兵

盗賊は1～2の心理的な呪文、それにかなりレベルが高くなってから1～2の攻撃的な呪文を覚えるにとどまります。
戦士も同様です。かなりレベルが高くなっても、あまり重要でない呪文を3～4覚える程度です。（表9）

表9　　レベル別のマジック・ポイントの最大値

	1	2	3	4	5	10	15
WIZARD	10	11	11	12	13	16	20
PRIEST	10	11	12	13	14	19	20
RANGER	8	9	10	11	12	17	19
MONK	10	10	10	11	11	13	20
FIGHTER	7	7	8	8	9	12	18
THIEF	6	6	7	7	8	12	15

■財　　宝

ファンタジーの世界では、町のアーマリーで売っているもの、モンスターが持っているもの、ダンジェオンで手に入れたもの、すべてのものが財宝として扱われています。

■戦闘用装備品

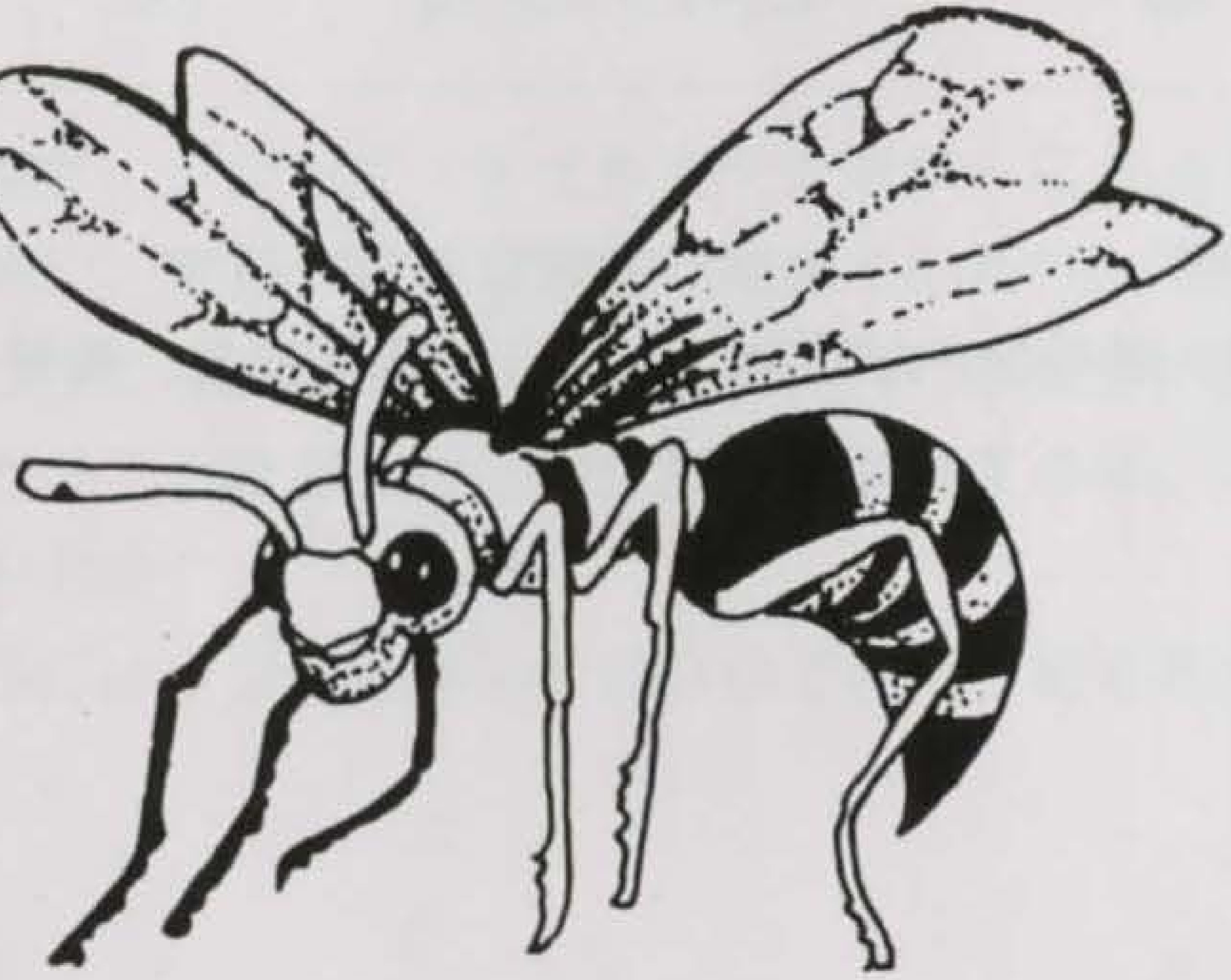
武器、ヨロイ、タテの3種類です。

武器については、相手にヒットした際、与えるダメージのポイント数、ヨロイ、タテについては、相手の打撃から受けるダメージを何ポイント減らせるかが、それぞれ決められています。

又、すべての装備品は、それを扱える者の強さが決まっています。例えば12ポイントの切れ味を持つモーニング・スターはかなり強い戦士でなければ、扱うことは出来ません。

なかには高いポイント数を持ちながら、どんなタイプのキャラクターでも持てる装備品もあります。こういうものは貴重品扱いをされ、財宝というにふさわしく、普通の品物の何百倍の値段がつきます。

注）すべての財宝には、商品番号がついており、この番号で売り買いもされます。



■薬

治療用の薬と魔術の薬の2種類があり、飲み薬なのでビンに入れられて取引され、また持ち運びされます。

☆治療用の薬(♯101～♯110)

これを飲んだ者のヒット・ポイントが回復します。10種類あり、番号の高いものほど効果があります。(表10)

表10

	ポイント		ポイント
HEALING 1	1	HEALING 6	35
HEALING 2	4	HEALING 7	49
HEALING 3	9	HEALING 8	64
HEALING 4	16	HEALING 9	81
HEALING 5	25	HEALING 10	100

☆魔術の薬(♯111～♯120)

これを飲んだ者のマジック・ポイントが回復します。10種類あり、番号の高いものほど効果があります。(表11)

表11

	ポイント		ポイント
MAGIC 1	3	MAGIC 6	18
MAGIC 2	6	MAGIC 7	21
MAGIC 3	9	MAGIC 8	24
MAGIC 4	12	MAGIC 9	27
MAGIC 5	15	MAGIC 10	30

■スクロール

島の歴史、諸々の秘密を書き記したスクロールが20本あったそうです。
現在では、色々な者の手に渡ったり、どこかに隠されたりして、見つけ出すのに大変苦労することでしょう。何本かは町で買うことも出来ます。

■その他の財宝

☆宝　物

とてつもない値打の宝物が、ブラック・ナイトやモンスターによって守られているということです。それらは黄金の他に、宝石や貴重な物質で出来ていたり、素晴らしい芸術的な細工をほどこした品々だということです。巨大なサファイヤ、精巧な細工の黄金のリング、宝石をちりばめた雄牛の黄金像などのことは古くからの伝説にも登場するほどです。

☆リング(指輪)とワンド(杖)

噂によると、スクロールにはリングとワンドについて色々と記されているそうです。

■旅の目的

「ファンタジー」――ジェルノアの章――でのあなたの目的は、ゼウスに会い、３つの贈物と最初の神の魔法を教えてもらうことで終わります。ゲーム世界をひき続き歩き回ることはできますが、ゼウスに会ったあとはたぶん何も起こらないでしょう。

■取り扱い上の注意

このゲームは、プレイの途中でもドライブがディスクアクセスすることがあります。ディスクアクセス中（ドライブのランプが点灯した状態）にディスクを取り出すと、データを破損する恐れがあります。ディスクアクセス中は、絶対にディスクをドライブから抜かないでください。また、ゲーム中にディスクが入っていないと、ゲームはリセットされ、ＭＳＸ２のＢＡＳＩＣが起動してしまいます。この場合、今までのゲームの記録は全て失われてしまいますので、ご注意してください。

MEMO

MEMO

■ユーザーの方へ

この作品に関しての、ユーザーサポートは以下の様になっております。

〔SOFBOX ユーザーズ テレフォン〕

（土日休祭日を除く、平日午後1時から午後5時まで）
NYAN♥FAN NEtWORK　電話：03-311-7301
※ゲームの内容に関する質問はなるべくご遠慮下さい。

■製品に関するメンテナンス

お買い上げ頂いたSOFBOX 商品に関し、万一、不良品等がございましたら、該当製品を下記へお送り下さい。送料当方負担にて交換致します。ただし、トラブルの原因がユーザーの方による場合は、一律2000円の有料保証となります。

株式会社　双葉社　（ソフボックス係）
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
電話：（代表）03-5261-4811

©FUTABA＊SHA©APROS　©ボーステック

BOTHTEC

PRODUCED BY APROS

株式会社 双葉社